TABLE MotoGP



RULES

REGLAMENTO

REGOLAMENTO

REGLE DU JEU

REGRAS

SPIELANLEITUNG on line!

ENGLISH Table MotoGP

2-8 players – 8+ years

Welcome to the exhilarating world of MotoGP racing.

You have now become part of the big family of the most important competition on two wheels in the world. This is where you can find stars of the calibre of **Valentino Rossi**, **Dani Pedrosa**, **Casey Stoner**, **Jorge Lorenzo** and other top riders from the world of motorcycles. All the major teams and manufacturers in the world are also all here and, furthermore, you can find the essence of the most important competition on the planet on 2 wheels.

In this game you will use **your luck and skill** to follow your favourite rider in the tracks and win a MotoGP race.
The circuits are divided into squares and the players move their motorcycles using the speed cards. Each card indicates the number of squares to move.
But, be careful with the curves: they might make your motorcycle break down, you might not be allowed to use certain cards or you could even get eliminated from the race.

AIM OF THE GAME

The first motorcycle to cross the finish line after running three complete laps around the circuit wins the race. But even then, you may not have won the game! The goal is to get the highest team score by building up points for both of your team's motorcycles. But ... winning a race is also important.

COMPONENTS

1 board with the Jerez and Qatar circuits, which are among the most distinctive MotoGP circuits in the world; **18 MotoGP miniatures** with the team's colours and the rider's numbers; **18 rider strength check cards** (one for each motorcycle); **92 speed cards** to move the motorcycles around the circuit with a number that indicates the number of squares to go forward: 5, 6, 7, 8 and 9. Also, there are special cards "?" that let you chose your speed as you need it from 5 - 9; **2 dice** to check the strength; **This instruction booklet**



SETTING UP THE GAME

1. Players take the **motorcycles** and corresponding **rider cards**. If there are 2 or 3 players they get 4 motorcycles (2 teams) each with the corresponding rider cards. If there are 4 up to 8 players they get 2 motorcycles (1 team) each and the corresponding rider cards. Each player must always play with the 2 riders from the same team. The teams can be selected in any way; if 2 players want the same team, they will decide by rolling the highest number with the dice.



2. Shuffle all the **cards in the deck** and give each motorcycle 5 cards. The"?" cards are kept separate from the other cards. *For example, if a player has 4 motorcycles, which makes two teams, he gets 20 cards and if he only one team (2 motorcycles), he gets 10 cards.*
These are the cards that will be used for setting up the starting grid.

STARTING GRID

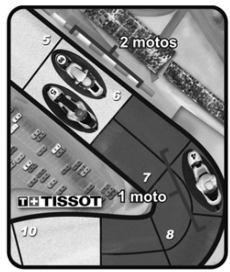


To determine the starting grid, and consequently the starting order for the race, each player places his rider cards in front of him with the corresponding motorcycle on top.
Each player looks at the cards he has received and chooses 3 cards for each rider. These cards are placed face down on top of each rider card.
Once all players have done that and their rider cards have been put in place, everyone turns their cards over at the same time and the results are added up.
The player whose cards add up to the highest number puts his rider on the "pole position" space on the starting grid. Then the motorcycle belonging to the rider with the next highest number is put on the starting grid on the second position, continuing in the same way until all the motorcycles have been placed on the starting grid.
If there's a tie, a card is drawn randomly from the deck and it is added to the previous card total. Once again, whoever has the highest total points places his rider first. These cards will then be put in the discard pile.
The cards that each player still has in his hands, which should be 4 cards for each team, will be the ones used for starting the game.
***A word of advice**: you should choose your cards carefully if you want to make sure you get a good starting position. But, if you use your best cards to get a higher position in the starting grid you will not have as much speed at the start. It's up to you to decide on your own strategy.*

STARTING THE RACE

Once all the starting positions have been determined, the cards that have been used for setting up the starting grid are shuffled with the exceeding cards and the "?" cards to make the **race deck**. From this point on, the cards to play the game will be taken from this deck.
Each player draws a new card from the deck and places it face down on the lower part of each rider card in his team, making sure to leave all the numbers visible. This is the card to keep track of your motorcycles' strength during the race.
The game begins with the player whose motorcycle is in first place on the starting grid. This player draws a card from the race deck and adds it to his own cards; he then looks at his cards, chooses and plays one from his hands to indicate how many squares his motorcycle will move forward on the board.
If a dice roll to test the motorcycle's strength must be played, it is always done after the card is played and never before. *See the strength check rules that are explained later on.*
Once the first player's turn is finished, the game continues with the next player on the starting grid and continues like that in order.
All the cards played by the players are put into the discard pile. The discard pile is shuffled and used to replace the main playing deck when all the cards have been used.
A player cannot finish his turn with more than 2 cards for each motorcycle he's playing with. *For example, if he's playing with 2 motorcycles he will end up with 4 cards in his hands.*

MOVEMENT AND THE CIRCUITS



The circuits are divided into grey squares (straights), where 2 motorcycles can fit, and red squares (curves), where just one motorcycle can stay.
The motorcycles move forward as many squares as the value that appears on their card. They can move to any consecutive square as long as it is not occupied by one or more mo-

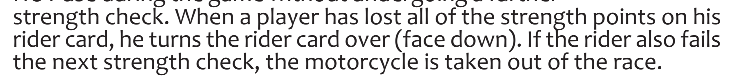
torcycles belonging to other players.
If a player cannot complete his move, his motorcycle is moved to the first empty square before the one it would have moved to. He must roll the dice to check the strength. *See the strength check rules below.*
In the straights, a motorcycle can pass through squares occupied by two motorcycles when the player has enough points on his card to place it one or more squares ahead. Players cannot pass through squares in curve occupied by one motorcycle.

The game continues in turns. After the last motorcycle has moved, a new turn starts by the player who is leading the race. **The order of turns depends on the position that each motorcycle occupies on the circuit**. If 2 motorcycles are on the same square in the straights or in parallel spaces on a curve, the motorcycle on the inside will move first. In order to show the order for the following turn, the second motorcycle to reach a square in the straights is placed on the outer side of the track.
A motorcycle cannot move twice before all the other motorcycles in the race have moved once.



RIDER CARDS

Each player has a rider card for each motorcycle with a **strength check** and a card face down that was drawn from the main deck at the beginning of the game. The rider card is used to indicate the rider's strength at any given time during the game.
Every time a player fails a strength check he loses one point, which must be indicated using the card that is face down on top of the rider card. A motorcycle's strength shows the kind of cards that the player CANNOT use during the game without undergoing a further strength check. When a player has lost all of the strength points on his rider card, he turns the rider card over (face down). If the rider also fails the next strength check, the motorcycle is taken out of the race.





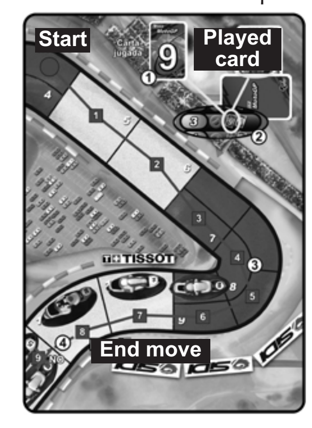
STRENGTH CHECKS

Whenever a player has check the strength for a rider, **he has to roll 6 or higher using 2 dice**. If he gets a lower number he loses a strength point.
Players have to do strength checks in the following situations:
- When they play a card with a value of 9.
- When a card with a value of 8 or 9 is played and the player goes through or ends his turn on a curve.
- When a player plays a card that is not allowed on his rider card.
- When a player cannot move of all the squares on his card because the squares are occupied or there are not enough free square to finish their move (ie. a move ends on a square with 1 or 2 motorcycles, depending on whether it is a curve or a straight).

For example, if a 9 card is played and a strength check has to be done, the player has to get 6 or higher with two dice or else he loses 1 strength point.



Strength checks must be added together. *For example, if a 9 is played for a rider's motorcycle and he finishes his move on a red square he has to do two strength checks.*
If he does not get 6 or more for each one, he will lose the corresponding strength points and they will be marked on the rider card for the following turns.
When a player loses all of his strength points, he must turn his rider card over (face down). At this point his fate hangs on just one strength check, he'll be eliminated from the game if he fails one more strength check.
If a motorcycle is eliminated, it is put back in the box with the corresponding rider card until the next game. The player has to choose 2 cards from his hands to put in the discard deck.



Example: 4 strength checks
***1** A card with a value of 9 is played.*
***2** A prohibited card is played.*
***3** A card of 8 or 9 is played and your move goes through in a red zone.*
***4** You can't move all the points on your card.*

END OF THE RACE AND SCORE

The game will be played in turns until 3 laps have been completed and the last motorcycle has crossed the finish line. If you want to finish the game earlier, you can consider the motorcycles' position at that moment when the first rider crosses the finish line. The scores are calculated based on the final position of each motorcycle.
Remember that the goal is not to win the race but to get as many points for your team as you can so you should make sure to score as many points as you can for both of your motorcycles.

These are the race scores:

1. 25 points	**6.** 10 points	**11.** 5 points
2. 20 points	**7.** 9 points	**12.** 4 points
3. 16 points	**8.** 8 points	**13.** 3 points
4. 13 points	**9.** 7 points	**14.** 2 points
5. 11 points	**10.** 6 points	**15.** 1 points

Each eliminated motorcycle: -5 points

The winning team, and as a result the overall winner, is the player that gets the highest cumulative score with all his motorcycles. Remember, this is a team sport not an individual sport. You can win the race and still not win the game.
For a complete gaming session we recommend playing through a race on all the circuits in order to set up a ranking of the best teams and riders.

ESPAÑOL Table MotoGP

2-8 jugadores – 8+ años

Bienvenido al apasionante mundo de las carreras de Moto GP.
Desde este momento has pasado a formar parte de la gran familia de la competición más importante del mundo de las 2 ruedas. Aquí te encontrarás con estrellas del calibre de **Valentino Rossi**, **Dani Pedrosa**, **Casey Stoner**, **Jorge Lorenzo**,.. etc, y con el resto de ídolos del mundo de las motos. Aquí están, todas las escuderías y las más importantes marcas del mundo. Aquí está en esencia la competición más importante del planeta.

En este juego podrás emular a tus pilotos preferidos, utilizando **tu habilidad y suerte** para ganar una carrera de Moto GP. Los circuitos están divididos en casillas, y los jugadores avanzarán sus motos mediante el uso de las cartas de velocidad. Cada carta usada te indicará el número casillas que deberás mover con tu moto. Pero ten cuidado con las curvas, los adelantamientos y las frenadas ya que causarán desperfectos en las motos, no te permitirán usar algunas cartas, o pueden eliminarte de la carrera. La resistencia de tu máquina también será importante. En tus manos está una buena gestión de la mecánica.

OBJETIVO

La moto ganadora será la primera que llegue a la línea de meta tras realizar 3 vueltas completas al circuito. Aún así, puedes no haber ganado la partida, ya que el objetivo del juego es alcanzar la mayor puntuación para tu escudería, con la suma de los puntos de las 2 motos que la componen.

COMPONENTES

1 tablero de juego con 2 circuitos de los más característicos del mundial de motoGP, como son Jerez y Qatar; **18 reproducciones** de Moto-GP, pintadas con todo detalle, con los colores de las escuderías y los dorsales de los pilotos; **18 Cartas de piloto de control de resistencia**, correspondientes a cada una de las motos; **92 Cartas de velocidad** para avanzar las motos sobre el circuito. Su numeración representa la cantidad de casillas que se puede avanzar: 5, 6, 7, 8 y 9. Además las cartas especiales "?"; **2 dados** para realizar las tiradas de resistencia; **este librillo de instrucciones**.

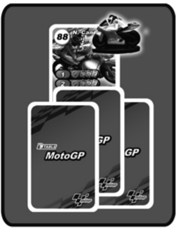
PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Primero se reparten las **motos** y **cartas de piloto** correspondientes entre los jugadores. Si participan 2 ó 3 jugadores cogerán 4 motos (2 escuderías) cada uno y las cartas de piloto correspondientes. Si participan desde 4 a 8 jugadores cogerán 2 motos (1 escudería) cada uno y las cartas de piloto. Hay que elegir siempre a grupos de 2 pilotos que pertenezcan a la misma escudería. En el caso de equipos con una sola moto, podrás completar la escudería con las motos sueltas. El modo de elección de escuderías es libre, pero en caso de que 2 jugadores quieran la misma escudería, se la jugarán con un dado a la tirada más alta.

2. Se barajan todas las **cartas del mazo**, y se reparten a cada jugador, menos las cartas "?", que se mantienen a un lado del resto. Estas cartas "?" pueden utilizarse como comodín, y por tanto será a libre elección del jugador el usarla como 5,6,7,8 o 9.
El número de cartas a repartir a cada jugador es de 5 por cada moto escogida. *Por ejemplo, si un jugador lleva 4 motos, es decir, 2 escuderías, recibirá 20 cartas y si solo lleva 2 motos, por lo tanto, una escudería, recibirá 10 cartas.*

Estas cartas servirán para decidir la parrilla de salida.

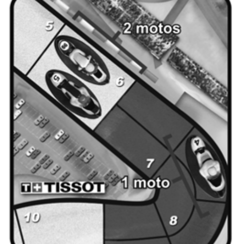
PARRILLA DE SALIDA



Para preparar la parrilla de salida, y por tanto, el orden de salida en carrera, cada jugador coloca delante de él las cartas de los pilotos escogidos, con la moto correspondiente encima de ella.
Mira las cartas recibidas y elige 3 por cada piloto que tenga. Coloca esas cartas boca abajo encima de cada carta de piloto. Una vez todos los jugadores hayan hecho lo mismo, y hayan aportado las cartas a sus pilotos,se levantan a la vez y se suman los resultados. El jugador con la suma de cartas más alta coloca primero a su piloto en la casilla correspondiente, "pole", en la parrilla de salida. A continuación se coloca la moto del piloto con la siguiente suma más alta y así, sucesivamente hasta colocar todas las motos. En caso de empate, se toma una carta del mazo al azar para sumarlo a las elegidas. Otra vez, el que alcance el mayor guarismo colocará su piloto en la casilla más avanzada. Estas cartas, una vez usadas y correctamente sumadas, se unirán al mazo de descartes.
Las cartas restantes en la mano del jugador, es decir, 4 cartas por cada escudería, serán aquellas con las que empiece la partida.
***Consejo**: Hay que tener cuidado en la elección de las cartas si quieres asegurarte una buena posición en la salida. Pero, si utilizas todas tus mejores cartas para colocarte más arriba, luego tendrás menos fuerzas para el momento de salida. Está en tu mano elegir la estrategia a seguir.*

INICIO DE LA CARRERA

Una vez decididas las posiciones de salida, las cartas utilizadas para decidir la parrilla, y por tanto a utilizadas, se barajaran con las sobrantes y las cartas "?" que habíamos guardado a un lado, para formar el mazo de carrera. De ese mazo es de donde se robarán las cartas necesarias para el juego desde ese momento.
Cada jugador coge una nueva carta del mazo y la coloca boca abajo en la parte inferior de cada carta de piloto de su equipo, sin tapar ningún número. Esta es la carta para ir marcando a lo largo de la carrera la resistencia de su moto.
El juego comienza por el jugador que tenga la moto en primera posición de la parrilla de salida. Ese jugador roba una carta del mazo de carrera, la junta a las cartas de su mazo, mira, elige y juega una de su mano para indicar las casillas que su moto avanza por el tablero. Cada vez que un jugador tenga que mover una de sus motos robará antes una carta del mazo.
Si tuviera que realizar alguna tirada para comprobar la resistencia de la moto, la realizaría después de jugada la carta, nunca antes. *Revisar reglas sobre control de resistencia más adelante.*
Una vez resuelto su movimiento, la partida continúa con el siguiente jugador en la parrilla de salida, y así sucesivamente. Si el mismo jugador ha sido capaz de colocar 2 motos o más en las primeras posiciones, jugará tantas veces sean necesarias para poner en marcha la carrera. Cada carta usada por los jugadores va configurando un mazo de descarte. Este mazo de descarte, una vez barajado, será utilizado como mazo principal de juego una vez se haya quedado sin cartas.
Un jugador no puede acabar su turno con más de 2 cartas por cada moto con que juegue.
Por ejemplo si juega con 2 motos acabara con 4 en la mano.



LOS CIRCUITOS Y EL MOVIMIENTO

Los circuitos están divididos en casillas grises (zonas rectas) donde caben 2 motos y casillas rojas (zonas curvas) donde sólo cabe una.

Las motos deberán avanzar tantas casillas como el valor jugado en su carta. Se pueden mover a cualquier casilla que esté conectada siempre que no esté ocupada por la moto o motos de otros jugadores. Si esto no fuera posible, por estar la casilla completa, el movimiento finalizaría en la casilla anterior libre, teniendo que realizar una tirada para controlar su resistencia, ver más adelante reglas sobre resistencia.
Una moto puede adelantar en una recta por encima de una casilla que tenga 2 motos siempre y cuando tenga puntos suficientes en la carta jugada para colocarse en la casilla siguiente, o posteriores, y ésta contenga 1 moto, si es recta, o ninguna si fuera una curva. Es decir, en recta con casillas de 2 motos se puede adelantar, en curvas con una sola moto, no. En una casilla de recta, la segunda moto en llegar se colocará en el lado exterior del circuito para indicar el orden de juego para el siguiente turno.
La partida se irá desarrollando por orden. Cuando la última moto sobre el circuito se haya movido, el turno empezará de nuevo por la primera en el orden de la carrera. **El orden de movimiento será el de la posición que ocupen en el circuito, no el de los jugadores**. En caso de que dos motos ocupen la misma casilla en recta o casillas paralelas en curva, moverá antes la que se encuentre en el lado interior.
Ninguna moto podrá mover 2 veces antes que lo hayan hecho todas las motos de la carrera.

LAS CARTAS DE PILOTO

Cada jugador dispone de una carta de piloto por moto, con un **control de resistencia** y una carta boca abajo, que robó del mazo principal al comenzar el juego, que será utilizada para ir señalando la resistencia que tiene en cada momento.



Cada vez que un jugador falle una tirada de resistencia, perderá un punto que habrá de señalarlo con la carta boca abajo sobre la carta de piloto. La resistencia de una moto indica el tipo de cartas que NO puede utilizar el jugador en la partida sin realizar una tirada de resistencia. Cuando un jugador haya perdido todos los puntos de resistencia de su carta de piloto, se le dará la vuelta a esa carta. Un nuevo fallo en la siguiente tirada elimina la moto de la carrera.

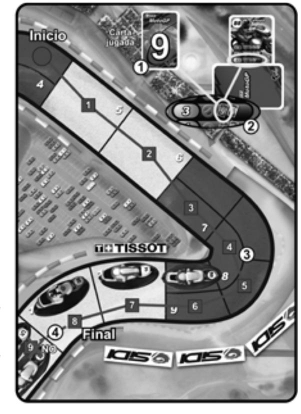
TIRADAS DE RESISTENCIA



Cada vez que un jugador tenga que hacer una tirada de resistencia para un piloto, **deberá lanzar los 2 dados y conseguir un resultado igual o superior a 6**. Si no lo consigue, perderá un punto de resistencia.
Un jugador deberá tirar para controlar su resistencia en estos casos:
- Cuando haya jugado una carta de valor 9.
- Cuando haya jugado una carta de valor 8 o 9 y haya pasado, o acabe su movimiento en una curva o zona roja.
- Cuando haya jugado una carta prohibida en su carta de piloto.
- Cuando no pueda mover todos los puntos de su carta por encontrar un bloqueo o no tener casillas libres para acabar su movimiento. Es decir, cuando su tirada acaba en una casilla con 1 o 2 motos, dependiendo de estar en curva o recta.

Por ejemplo, si juega una carta 9 y debe tirar contra su resistencia, deberá conseguir un 6 o más con la suma obtenida con los 2 dados para no perder 1 punto de resistencia.
Las tiradas son acumulativas. *Por ejemplo, si la moto de un piloto juega una carta de 9 y ha pasado, o acaba su movimiento en una casilla roja, deberá hacer 2 tiradas de resistencia.*
Si no obtiene 6 o más en cada una de ellas perderá los puntos de resistencia correspondientes y los marcara en la carta de piloto para los próximos turnos.

Cuando un jugador pierde todos los puntos de resistencia, dará la vuelta a su carta de piloto. En ese momento estará a merced de un solo fallo. El siguiente fallo en una tirada de resistencia lo eliminará del juego.



Si una moto es eliminada se devuelve a la caja, es decir, entrará en boxes definitivamente, se retira la carta de piloto y el jugador propietario deberá escoger 2 cartas de su mano que llevará a la pila de descartes. Estas cartas son las que le corresponderían al juego del piloto eliminado.

Tiradas de resistencia
1 *Jugar una carta de valor 9*
2 *Jugar una carta prohibida*
3 *Jugar una carta de 8 o 9 y pasa o acaba su movimiento en zona roja*
4 *No puede mover todos los puntos de su carta*

FINAL DE LA CARRERA Y PUNTUACIÓN

La partida se irá desarrollando por orden hasta que se jueguen un total de 3 vueltas y llegue a la meta la última moto. Si se quiere acabar con la partida antes, se puede atender a las últimas posiciones alcanzadas antes de llegar a la meta el primero de los pilotos. A partir de este momento, las puntuaciones se marcarían con el estado en ese momento en la pista.
Recuerda que el objetivo final no es ganar la carrera, sino llevar a tu escudería a lo más alto, por lo que deberás tener cuidado de puntuar lo más posible con tus 2 motos.
Estas son las puntuaciones de carrera:

1. 25 puntos	**6.** 10 puntos	**11.** 5 puntos
2. 20 puntos	**7.** 9 puntos	**12.** 4 puntos
3. 16 puntos	**8.** 8 puntos	**13.** 3 puntos
4. 13 puntos	**9.** 7 puntos	**14.** 2 puntos
5. 11 puntos	**10.** 6 puntos	**15.** 1 puntos

Cada moto eliminada: -5 puntos

El jugador que sume la mayor cantidad de puntos con sus motos será el ganador por escuderías, y por tanto el ganador absoluto. Recuerda, este es un juego en equipo, no individual. Puedes ganar la carrera y no ser el ganador del juego.
Para realizar una sesión de juego completa es aconsejable jugar una carrera con cada circuito para obtener un ranking de escuderías y de los mejores corredores.

ITALIANO Table MotoGP

2-8 giocatori – 8+ anni

Benvenuto nell'appassionante mondo delle corse di MotoGP.

Da questo momento sei entrato a fare parte della grande famiglia delle gare più importanti del mondo delle 2 ruote. Qui incontrerai campioni del calibro di **Valentino Ross**i, **Dani Pedrosa**, **Casey Stoner**, **Jorge Lorenzo** e tutti gli altri grandi del mondo del motociclismo. Eccole qui, tutte le scuderie e tutte le marche più importanti del mondo. Qui troverai, in sostanza, la competizione più importante del pianeta su 2 ruote.

In questo gioco potrai emulare i tuoi piloti preferiti, utilizzando **la tua abilità e la tua fortuna** per vincere una gara di MotoGP. I circuiti sono divisi in caselle e i giocatori muoveranno le proprie moto grazie alle carte velocità. Ogni carta indica di quante caselle muoversi.
Fai però attenzione alle curve, ai sorpassi e alle frenate: potrebbero causare dei guasti alle moto, impedirti di giocare alcune carte o addirittura eliminarti dalla gara.

SCOPO DEL GIOCO

La prima moto che riuscirà a raggiungere il traguardo dopo 3 giri completi del circuito sarà la vincitrice. Anche così potresti non aver vinto la partita, dato che l'obiettivo del gioco è raggiungere il punteggio più alto per la tua scuderia, con la somma dei punti delle 2 moto di cui è composta. Non preoccuparti... essere il vincitore di una gara è comunque importante.

COMPONENTI

1 tabellone di gioco con 2 circuiti tra i più caratteristici del mondiale di MotoGP: Jerez de la Frontera e Qatar; **18 riproduzioni delle moto** da gara con i colori delle scuderie e il numero dei piloti; **18 Carte pilota di controllo della resistenza**, una per ciascuna moto; **92 Carte velocità**, per muovere le moto sul circuito. Il numero rappresenta la quantità di caselle di cui si può avanzare: 5, 6, 7, 8, 9. Inoltre le carte speciali "?", ti permettono di scegliere la velocità, da 5 a 9 a seconda delle tue necessità; **2 dadi** per effettuare i tiri di resistenza; **questo libro di istruzioni**.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Distribuite ai giocatori le **moto** e le **carte pilota** corrispondenti. Se partecipano 2 o 3 giocatori essi prenderanno 4 moto ciascuno (2 scuderie) e le carte del pilota corrispondenti. Se partecipano da 4 a 8 giocatori prenderanno ciascuno 2 moto (1 scuderia) e la carta del pilota. Si devono sempre scegliere gruppi di due piloti che appartengono alla stessa scuderia.
La scelta della scuderia è libera. Nel caso in cui due giocatori vogliano la stessa scuderia si lancia un dado e vince chi ottiene il punteggio più alto.



2. Si mescolano tutte le **carte del mazzo** - tranne le carte "?" che si tengono al momento separate - e si distribuiscono a ciascun giocatore cinque carte per ciascuna moto. *Per esempio, se un giocatore ha 4 moto, ovvero due scuderie, riceverà 20 carte, se ha solo due moto, cioè una scuderia, riceverà 10 carte.* Queste carte servono per decidere la griglia di partenza.

GRIGLIA DI PARTENZA

Per preparare la griglia di partenza, e quindi l'ordine di partenza della gara, ciascun giocatore posiziona davanti a sé le carte piloti e vi colloca sopra la moto corrispondente.



Guarda le carte ricevute e ne sceglie 3 per ogni pilota che possiede. Le sistema coperte sopra ciascuna carta del pilota.
Una volta che tutti i giocatori hanno fatto la loro scelta, le carte sono girate e si sommano i risultati.
Il giocatore con la somma delle carte più alta colloca per primo la sua moto sulla "pole position" nella griglia di partenza. In seguito, il pilota con la seconda somma più alta posiziona la sua moto e così via, fino a posizionare tutte le moto.
In caso di parità, si pesca una carta a caso dal mazzo che si somma alle carte scelte. Di nuovo, chi raggiunge il risultato più alto posizionerà la sua moto per primo.
Le carte restanti nelle mani dei giocatori, ovvero 4 carte per ogni scuderia, saranno quelle con cui si inizierà la partita.
Consiglio*: fai attenzione alla scelta delle carte per la griglia di partenza. Se utilizzi tutte le tue carte migliori per posizionarti più avanti, dopo avrai meno forza per la partenza. Spetta a te scegliere la strategia da seguire.*

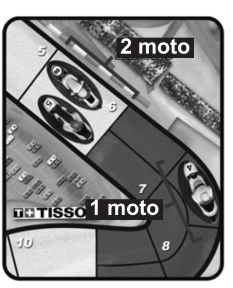
INIZIO DELLA GARA

Una volta decise le posizioni di partenza, mescolate le carte utilizzate per stabilire la griglia di partenza (quelle già utilizzate) con le restanti e con le carte "?" che avevate lasciato da parte, per formare il **mazzo di gara**. Da questo mazzo si pescheranno le carte necessarie per il gioco a partire da questo momento.
Ogni giocatore pesca una carta per moto dal mazzo e la colloca coperta nella parte inferiore di ciascuna carta del pilota della sua squadra, senza coprire nessun numero. Questa è la carta che segnerà durante tutta la gara la resistenza della sua moto.

Il gioco comincia con il giocatore che ha la moto in prima posizione sulla griglia di partenza. Egli pesca una carta dal mazzo di gara e la aggiunge alle carte della sua mano. Tra di esse ne sceglie e gioca una. Avanza quindi la sua moto sul tabellone del numero di caselle pari al numero indicato sulla carta giocata.
Nel caso in cui il giocatore deve effettuare un tiro per verificare la resistenza della moto, può farlo solo dopo aver giocato la carta, in nessun caso prima. *Vedi le regole riguardo il controllo di resistenza più avanti.*
Una volta effettuato il movimento, la partita continua con il giocatore successivo nella griglia di partenza, e così via.

Ogni carta utilizzata dai giocatori va a formare il mazzo di scarto. Una volta terminate le carte, si mescolano le carte scartate per formarne uno nuovo mazzo di gara.
Un giocatore non può finire il suo turno con più di due carte per ciascuna moto con cui gioca. *Per esempio se gioca con due moto finirà il turno con quattro carte in mano.*

I CIRCUITI E IL MOVIMENTO



I circuiti sono divisi in caselle grigie (rettilinei) dove possono stare due moto contemporaneamente e caselle rosse (curve) dove può stare solo una moto per volta.
Le moto si muovono di tante caselle quanto il valore rappresentato sulla carta giocata. Esse si muovono in qualsiasi casella che sia adiacente, a meno che essa non sia occupata dalla moto o dalle moto di altri giocatori. In caso di una casella occupata, il movimento terminerà nella ca-

sella anteriore libera e si dovrà effettuare un tiro per controllare la resistenza; *vedere più avanti le regole sulla resistenza.*



In un rettilineo, una moto può passare sopra una o più caselle occupate da due moto, sempre a condizione che la carta giocata fornisca punti a sufficienza da permettere alla moto di posizionarsi nella casella seguente o nelle successive. La casella da sorpassare deve essere su di un rettilineo; non può essere una casella in curva occupata da una moto.

La partita prosegue secondo l'ordine di classifica. Quando anche l'ultima moto avrà mosso, il turno ricomincerà di nuovo dalla prima moto nell'ordine di gara. **L'ordine in cui muoveranno i giocatori sarà quello della posizione occupata nel circuito**, non quella dei giocatori.
Nel caso in cui due moto occupino la stessa casella in un rettilineo o caselle parallele in curva, muoverà prima quella che si trova nel lato interno. Per indicare l'ordine di gioco per il seguente turno, posizionare la seconda moto che si ferma sulla casella nel lato esterno del circuito . Nessuna moto potrà muovere due volte prima che abbiano mosso tutte le moto in gara.

LE CARTE PILOTA

Ogni giocatore dispone di una carta pilota per ogni moto per il **controllo di resistenza** e una carta coperta sopra di essa, pescata dal mazzo principale all'inizio del gioco. La carta pilota è utilizzata per segnare la resistenza della moto in ogni momento della gara.
Ogni volta che un giocatore perde in un tiro resistenza, perde un punto e deve segnarlo con la carta coperta sulla carta del pilota. La resistenza di una moto indica il tipo di carta che il giocatore NON può usare nella partita senza effettuare un tiro di resistenza.



Quando un giocatore perde tutti i punti resistenza della sua carta pilota, deve girare la carta pilota. Un nuovo errore nel tiro successivo del dado elimina definitivamente la moto dal gioco.

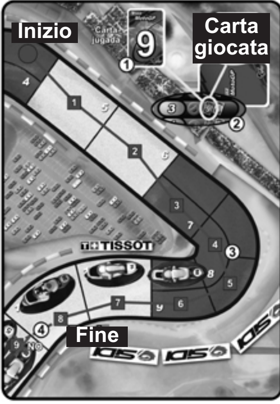
TIRI DI RESISTENZA

Ogni volta che un giocatore si trova a effettuare un tiro di resistenza per un pilota, egli deve lanciare due dadi e fare un risultato **uguale o superiore a 6**. Se non riesce, perde un punto di resistenza.
Un giocatore dovrà tirare per controllare la sua resistenza nei seguenti casi:
- Quando ha giocato una carta di valore 9.
- Quando ha giocato una carta di valore 8 o 9 e ha attraversato una curva o terminato il suo movimento in una curva.
- Quando ha giocato una carta proibita dalla sua carta pilota.
- Quando non può usare tutto il valore della sua carta a causa di un blocco o perché non ha sufficienti caselle libere per terminare il suo movimento (uno spostamento termina in una casella con una o due moto, a seconda se si trova in una curva o in un rettilineo). *Per esempio, se gioca una carta 9 e deve tirare per verificare la sua resistenza, deve fare almeno 6 con la somma ottenuta dai due dadi per non perdere 1 punto di resistenza.*



I tiri sono cumulativi. *Per esempio, se gioca una carta 9 e ha attraversato o terminato il suo movimento in una casella rossa, deve fare due tiri di resistenza. Se non ottiene almeno 6 in ciascuno di questi tiri, perde i punti resistenza corrispondenti e li segna nella carta del pilota per i prossimi turni.*

Quando un giocatore perde tutti i suoi iniziali 6 punti resistenza di resistenza, gira la carta pilota (faccia coperta). Gli rimane a disposizione un solo errore. L'errore successivo in un tiro di resistenza lo eliminerà dal gioco.
Se una moto viene eliminata dal gioco, essa non gioca più in quella gara. La carta pilota corrispondente è anch'essa eliminata e il giocatore proprietario deve scartare due carte della sua mano a scelta.



Tiri di resistenza
1 Giocare una carta con valore 9
2 Giocare una carta proibita
3 Giocare una carta da 8 o 9 e passa o finisce il suo movimento in una zona rossa
4 Non può muovere tutti i punti segnati sulla carta

FINE DELLA GARA E PUNTEGGI

La gara dura 3 giri del circuito e termina quando l'ultima moto taglia il traguardo. Se si vuole finire prima la partita, si può fare riferimento alle posizioni raggiunte dalle moto all'arrivo al traguardo del primo pilota. Da quel momento, la classifica si stabilisce in base alle posizioni in cui si trovano le moto sulla pista.
Ricorda che l'obbiettivo finale non è vincere una gara, ma portare la tua scuderia in vetta alla classifica, per cui dovrai cercare di fare più punti possibili con le tue due moto.

Questi sono i punteggi della gara:

1. 25 punti	**6.** 10 punti	**11.** 5 punti
2. 20 punti	**7.** 9 punti	**12.** 4 punti
3. 16 punti	**8.** 8 punti	**13.** 3 punti
4. 13 punti	**9.** 7 punti	**14.** 2 punti
5. 11 punti	**10.** 6 punti	**15.** 1 punti

Ogni moto eliminata: -5 punti

Il giocatore che raggiunge il punteggio più alto con le sue moto sarà il vincitore di scuderia e quindi il vincitore assoluto. Ricorda: questo è un gioco di squadra, non individuale. Puoi vincere la gara senza essere il vincitore del gioco. Per compiere una sessione di gioco completa si consiglia di giocare una gara per ogni circuito, per ottenere una classifica di scuderia e una dei migliori piloti.

FRANÇAIS Table MotoGP

2-8 joueurs – 8+ ans

Bienvenu au monde passionnant des courses de Moto GP.

À partir de maintenant, tu fais partie de la grande famille de la compétition sur deuxroues la plus importante au monde. Ici, tu seras en présence des étoiles du calibre de **Valentino Rossi**, **Dani Pedrosa**, **Casey Stoner**, **Jorge Lorenzo** et autres, et le reste des idoles du monde de la moto. Ici figurent toutes les écuries et les plus importantes marques du monde. Ici est par essence la compétition sur deux-roues la plus importante de la planète.

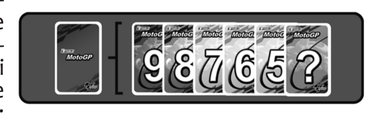
Dans ce jeu, tu pourras rivaliser avec tes pilotes préférés en utilisant ton habileté et ta chance afin de gagner une course de Moto GP. Les circuits sont divisés en cases et les joueurs avanceront leur moto au moyen des cartes de vitesse. Chaque carte indique le nombre de cases pour se déplacer. Mais fais attention aux virages, aux dépassements et aux freinages car ils pourraient causer des dommages aux motos, ne pas te permettre d'utiliser certaines cartes ou pouvoir t'éliminer de la course.

BUT DU JEU

La moto gagnante sera la première à franchir la ligne d'arrivée après avoir effectué 3 tours complets du circuit. Même dans cette conditionlà, tu peux ne pas avoir gagné la partie car le but du jeu est d'arriver à avoir le plus grand nombre de points pour ton écurie avec la somme des points des 2 motos qui la composent. Ce n'est pas grave, gagner une course est tout aussi important.

ÉLÉMENTS DU JEU

1 plateau de jeu avec les deux circuits les plus représentatifs du mondial de Moto GP comme sont ceux de Jerez et du Qatar; **18 reproductions de Moto GP** avec les couleurs des écuries et les dossards des pilotes; **18 cartes de pilote** de contrôle d'endurance qui correspondent à chacune des motos; **92 cartes de vitesse** pour avancer les motos sur le circuit. Leur numérotage représente la quantité de cases pour se déplacer : 5, 6, 7, 8 et 9. Il y a également les cartes spéciales "?" qui te permettent de choisir la vitesse de 5 à 9 selon tes propres besoins;



2 dés afin d'effectuer les lancers d'endurance; ce manuel d'instructions.

PRÉPARATION DU JEU

1. D'abord, on distribue aux joueurs les **motos** et les **cartes de pilotes**. Si ce sont 2 ou 3 joueurs qui participent, ils devront prendre 4 motos (2 écuries) chacun et leurs cartes de pilote. Si ce sont 4 à 8 joueurs qui participent, ils devront prendre 2 motos (1 écurie) chacun et leurs cartes de pilote. Il faut toujours choisir des groupes de 2 pilotes appartenant à la même écurie. Le mode de sélection d'écuries est libre mais si 2 joueurs veulent la même écurie, il faudra lancer un dé et c'est le score le plus haut qui les départagera.



2. On bat toutes les **cartes du jeu**, moins les cartes "?" que l'on met à l'écart du reste et que l'on distribue à chaque joueur. Il faut distribuer 5 cartes pour chaque moto choisie. *Par exemple, si un joueur possède 4 motos, c'est-à-dire 2 écuries, il recevra 20 cartes et s'il a seulement 2 motos, par conséquent une écurie, il recevra 10 cartes.*
Ces cartes serviront à déterminer la grille de départ.

GRILLE DE DÉPART

Pour préparer la grille de départ et, bien sûr, l'ordre de départ en course, chaque joueur place devant lui les cartes des pilotes élus avec la moto correspondante dessus celleci.
Regarde les cartes qui t'ont été distribuées et choisit 3 pour chaque pilote que tu possèdes.
Retourne ces cartes et pose les sur chaque carte de pilote.
Une fois que tous les joueurs ont fait la même chose et qu'ils ont apporté les cartes à leurs pilotes, elles sont retournées toutes en même temps et on calcule les scores.
Le joueur avec le plus haut score de cartes, place en premier son pilote sur la case qui correspond «à la pole position» sur la grille de départ. Ensuite, on place la moto du pilote du plus haut score suivant et ainsi successivement jusqu'à positionner toutes les motos.
En cas d'égalité, on tire au hasard une carte du jeu afin de l'ajouter à celles qui ont été choisies. À nouveau, celui qui atteint le meilleur chiffre placera son pilote sur la case la plus en avant.
Les cartes qui restent en main du joueur, c'est-à-dire, 4 cartes pour chaque écurie, seront celles avec lesquelles débute la partie.
***Un conseil** : il faut faire attention au choix des cartes si tu souhaites t'assurer une bonne position sur la grille de départ. Mais, si tu utilises toutes tes meilleures cartes pour te placer plus en avant, ensuite, tu auras moins de forces au moment du départ. C'est à toi d'opter pour la stratégie à suivre.*

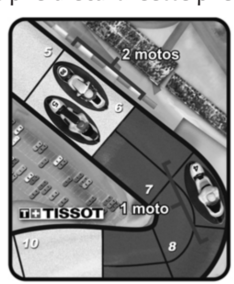
DÉBUT DE LA COURSE

Une fois que les positions sur la grille de départ ont été déterminées, les cartes utilisées pour composer la grille de départ et, par conséquent, déjà utilisées, sont mélangées avec le restant des cartes et les cartes "?" que nous avions mises à l'écart afin de composer le **tas de cartes de la course**. C'est de ce tas que seront piochées les cartes dont on a besoin pour ce jeu à partir de ce moment-là.
Chaque joueur pioche une nouvelle carte dans le tas et la place à l'envers sur la partie inférieure de chaque carte de pilote de son équipe, sans cacher aucun nombre. C'est la carte qui, tout au long de la course, indiquera l'endurance de ta moto.

Le jeu commence par le joueur dont la moto est en première position sur la grille de départ. Ce joueur pioche une carte du tas de la course, il l'incorpore aux cartes de son tas, regarde, choisit et joue une de sa main pour indiquer les cases du plateau de jeu dont sa moto se déplacera.
S'il devait effectuer un lancer pour vérifier l'endurance de la moto, il le ferait après avoir joué la carte, jamais avant. *Voir plus loin les règles sur le contrôle d'endurance.*
Une fois que la moto a été déplacé, la partie continue avec le joueur suivant sur la grille de départ et ainsi successivement.

Chaque carte utilisée par les joueurs forme une pile d'écart. Cette pile d'écart, une fois qu'il n'y a plus de cartes pile principale de jeu, sera mélangée et utilisée.
Un joueur ne peut finir son tour avec plus de cartes pour chaque moto avec laquelle il joue.
Par exemple, s'il joue avec deux motos, il finira avec 4 cartes en main.

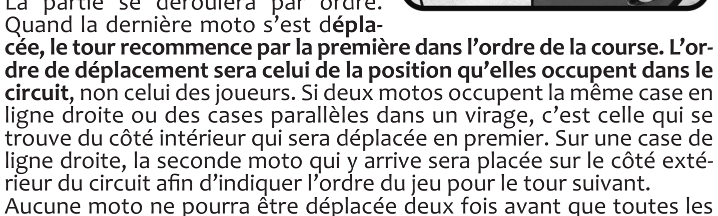
LES CIRCUITS ET LES DÉPLACEMENTS



Les circuits sont divisés en cases grises (zone de lignes droites) où tiennent 2 motos et des cases rouges (zone de virages) où seul ne peut figurer qu'une moto. Les motos se déplacent d'autant

de cases que la valeur jouée qui figure sur la carte. Elles peuvent avancer sur n'importe quelle case qui n'est pas occupée par la moto ou les motos appartenant à d'autres joueurs.

S'il n'y a aucune possibilité car la case est déjà occupée, le déplacement se terminera dans la case précédente qui est libre et un lancer devra être effectué afin de contrôler son endurance. *Voir plus loin les règles sur l'endurance.*



Dans une ligne droite, une moto peut dépasser en passant au-dessus d'une case avec 2 motos tant qu'elle ait suffisamment de points dans la carte jouée afin de se positionner sur la case suivante ou antérieure et que celle-ci contienne 1 moto en ligne droite. On ne peut pas dépasser

dans un virage avec une seule moto.

La partie se déroulera par ordre. Quand la dernière moto s'est d**éplacée, le tour recommence par la première dans l'ordre de la course. L'ordre de déplacement sera celui de la position qu'elles occupent dans le circuit**, non celui des joueurs. Si deux motos occupent la même case en ligne droite ou des cases parallèles dans un virage, c'est celle qui se trouve du côté intérieur qui sera déplacée en premier. Sur une case de ligne droite, la seconde moto qui y arrive sera placée sur le côté extérieur du circuit afin d'indiquer l'ordre du jeu pour le tour suivant.

Aucune moto ne pourra être déplacée deux fois avant que toutes les motos de la course l'aient fait.

LES CARTES DE PILOTE

Chaque joueur dispose d'une carte de pilote par moto, avec un contrôle d'endurance



et une carte à l'envers qu'il a pioché de la pile principale en début de jeu et qui serautilisée pour signaler l'endurance qu'elle détient à tout moment.

Chaque fois qu'un joueur rate un lancer d'endurance, il perdra un point qu'il faudra signaler avec la carte à l'envers sur la carte de pilote. L'endurance d'une moto indique le type de cartes que NE peut PAS utiliser le joueur dans la partie sans effectuer un lancer d'endurance. Quand un joueur a perdu tous les points d'endurance de sa carte de pilote, il retournera cette carte. Un nouveau coup manqué dans le suivant lancer élimine la moto de la course.

LANCERS D'ENDURANCE

Chaque fois qu'un joueur doit faire un lancer d'endurance pour un pilote, il devra lancer les 2 dés et obtenir **un résultat égal ou supérieur à 6**. S'il n'y arrive pas, il perdra un point d'endurance.

Un joueur devra faire un lancer pour contrôler son endurance dans les cas suivants :



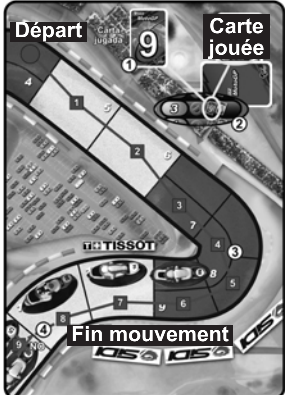
- Quand il a joué une carte avec une valeur 9
- Quand il a joué une carte avec une valeur 8 ou 9 et qu'il ait fait ou terminé son déplacement dans un virage ou zone rouge.
- Quand il a joué une carte interdite avec sa carte de pilote.
- Quand il ne peut se déplacer par rapport à tous les points de sa carte quand il est bloqué ou il ne trouve pas de cases libres pour terminer son déplacement. C'est-à-dire, quand son lancer finit sur une case avec 1 ou 2 motos, dépendant du fait d'être dans un virage ou en ligne droite.

Par exemple, s'il joue une carte 9 et doit faire un lancer contre son endurance, il devra obtenir 6 ou plus avec la somme des deux dés afin de ne pas perdre 1 point d'endurance.

Les lancers sont cumulatifs. *Par exemple, si la moto d'un pilote joue une carte de 9 et a passé ou termine son déplacement sur une case rouge, il devra faire 2 lancers d'endurance.*

S'il n'obtient pas 6 ou plus sur chacune d'elles, il perdra tous les points d'endurance correspondants et les marquera sur la carte de pilote pour les prochains tours.

Quand un joueur perd tous les points d'endurance, il devra retourner sa carte de pilote. A ce moment-là, il sera à la merci d'un seul raté. Le raté suivant dans un lancer d'endurance l'éliminera du jeu.



Si une moto est éliminée, elle sera mise dans la boîte, c'est-à-dire qu'elle rentrera au box définitivement, la carte de pilote sera retirée et le joueur propriétaire devra choisir 2 cartes de sa main qu'il mettra sur la pile de l'écart. Ces cartes sont celles qui correspondraient au jeu du pilote éliminé.

Jouer avec les cartes d'endurance
1 Jouer une carte de valeur 9
2 Jouer une carte interdite
3 Jouer une carte de 8 ou 9 et passer ou finir son action dans une zone rouge
4 Vous ne pouvez pas déplacer tous les points de votre carte

FIN DE LA COURSE ET NOMBRE DE POINTS

La partie se déroulera par ordre jusqu'à ce que soit joué un total de 3 tours et que la dernière moto passe la ligne d'arrivée. Si l'on veut finir la partie avant, on peut s'occuper des dernières positions obtenues avant que le premier des pilotes passe la ligne d'arrivée.

A partir de là, le nombre de points sera marqué selon la disposition à cet instant-là sur la piste. N'oublie pas que le but final n'est pas de gagner la course mais que ton écurie arrive à triompher, ce qui fait que tu devras faire attention de marquer le plus de points possibles avec tes 2 motos.

Voici les nombres de points de la course :

1. 25 points	**6.** 10 points	**11.** 5 points
2. 20 points	**7.** 9 points	**12.** 4 points
3. 16 points	**8.** 8 points	**13.** 3 points
4. 13 points	**9.** 7 points	**14.** 2 points
5. 11 points	**10.** 6 points	**15.** 1 points

Chaque moto éliminée : -5 points.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points avec ses motos sera le gagnant par écuries et par conséquent, le gagnant absolu. N'oublie pas que ce n'est pas un jeu individuel mais un jeu d'équipe. Tu peux gagner la course et ne pas être le gagnant du jeu.

Afin d'effectuer une séance de jeu complète, il est conseillé de jouer une course sur chaque circuit et ainsi obtenir un classement des écuries et des meilleurs coureurs.

PORTUGUÊS Table MotoGP

2-8 jogadores – 8+ anos

Bem-vindo ao apaixonante mundo de corridas de Moto GP.
A partir de agora você passa a fazer parte da grande família da competição mais importante do mundo em 2 rodas. Aqui é possível encontrar estrelas do porte de Valentino Rossi, Dani Pedrosa, Casey Stoner, Jorge Lorenzo, etc. E com os demais ídolos do mundo das motos. Aqui estão todas as escuderias e as mais importantes marcas do mundo. É possível dizer que aqui está em essência a competição mais importante do planeta sobre 2 rodas.

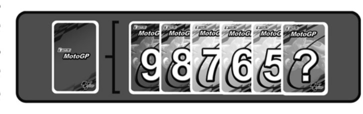
Neste jogo é possível representar seus pilotos preferidos utilizando sua habilidade e sorte para ganhar uma corrida de Moto GP. Os circuitos estão divididos em casas e os jogadores avançam suas motos mediante as cartas de velocidade. Cada carta indica as casas a serem movidas.
Mas é preciso ter cuidado com as curvas, as avançadas e as travadas, pois podem danificar as motos, impedir de usar algumas cartas ou eliminar o participante da corrida.

OBJETIVO

A moto vencedora será a que chegar primeiro na linha de chegada após realizar 3 voltas completas no circuito. Ainda assim, é possível que não tenha vencido a corrida visto que o objectivo do jogo é alcançar a maior pontuação em sua escuderia com a soma dos pontos das 2 motos que a integram. Não importa, ser um vencedor de corrida também é importante.

COMPONENTES

1 tabuleiro de jogo com 2 circuitos dos mais característicos do mundial de motoGP, como Jerez e Qatar; **18 reproduções de Moto-GP** com as cores das escuderias e as costas dos pilotos; **18 Cartas de piloto** de controlo de resistência, correspondentes a cada uma das motos; **92 Cartas de velocidade** para que as motos avancem no circuito. Sua numeração representa a quantidade de casas que é possível avançar: 5, 6, 7, 8 e 9. Além disso, as cartas especiais "?" permitem ao participante escolher a velocidade de 5 a 9 de acordo com suas necessidades; **2 dados** para realizar os lances de resistência; **este livrinho de instruções**.



PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Primeiro são distribuídas entre os jogadores as **motos** e as **cartas de piloto** correspondentes. Caso participem 2 ou 3 jogadores, cada um correrá com 4 motos (2 escuderias) e as cartas de piloto correspondentes. Caso participem de 4 a 8 jogadores, cada um correrá com 2 motos (1 escuderia) e as cartas de piloto. É necessário escolher sempre grupos de 2 pilotos que pertençam a mesma escuderia. A escolha das escuderias é livre, mas caso 2 jogadores queiram a mesma escuderia, isto será decidido com o lançamento do dado com o valor mais alto.



2. Todas as **cartas do baralho** serão distribuídas aos jogadores, excepto as cartas "?", mantidas ao lado do resto. Para cada moto escolhida, serão distribuídas 5 cartas. *Por exemplo, se um jogador tem 4 motos, ou seja, 2 escuderias, ele deverá receber 20 cartas. Caso possua apenas 2 motos, ou seja, uma escuderia, deverá receber 10 cartas.*
Estas cartas servirão para decidir a grelha de largada.

GRELHA DE LARGADA

Para preparar a grelha de largada, cada jogador coloca a sua frente as cartas dos pilotos escolhidos, com a moto correspondente encima dela. O jogador deve ver as cartas que recebeu e escolher 3 por cada piloto que represente. Depois deve colocar essas cartas voltadas para baixo sobre ada carta de piloto.

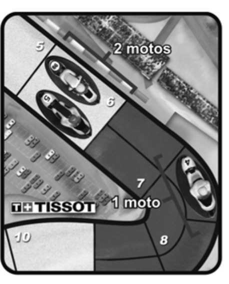


Depois que todos os jogadores tiverem feito isso e destinado as cartas a seus pilotos, as cartas são viradas e os resultados somados.
O jogador com a maior soma de cartas coloca primeiro seu piloto na casa correspondente "à pole" na grelha de largada. A seguir, deve ser colocada a moto do piloto com a segunda soma mais alta e assim sucessivamente até colocar todas as motos.
Em caso de empate, deve ser retirada uma carta do baralho para somá-la às escolhidas. Outra vez, quem alcançar o maior valor colocará seu piloto na casa mais avançada.
As cartas restantes na mão do jogador, ou seja, 4 cartas por cada escuderia, serão aquelas com as quais ele deve começar a partida.
Dica*: É preciso ter cuidado na escolha das cartas para garantir uma boa posição na largada. Mas, caso utilize as suas melhores cartas para ficar numa posição melhor, depois terá menos força no momento de largar. Está em suas mãos escolher a estratégia a ser adoptada.*

INÍCIO DA CORRIDA

Depois de definir as posições para começar a corrida, as cartas utilizadas para decidir a grelha, portanto já utilizadas, serão embaralhas com as restantes e as cartas "?" colocadas de lado para formar o **baralho da corrida**. Deste baralho serão retiradas as cartas necessárias para o jogo a partir deste momento.
Cada jogador pega uma nova carta do maço e a coloca virada para baixo na parte inferior de cada carta de piloto de sua equipa, sem tampar nenhum número. Esta é a carta para ir marcando ao longo da corrida a resistência de sua moto.
O jogo começa pelo jogador que tiver a moto na primeira posição na grelha de largada. Esse jogador pega uma carta do baralho da corrida e a coloca com as suas próprias cartas, olha as cartas que possui, escolhe e joga a carta para indicar as casas que sua moto deve avançar no tabuleiro.
Caso precise realizar alguma jogada para comprovar a resistência da moto, esta deve ser feita depois de a carta ser jogada, nunca antes. *Revisar regras sobre controlo de resistência mais adiante.*
Após concluir seu movimento, a partida continua com o próximo jogador na grelha de largada e assim sucessivamente. Caso o mesmo jogador tenha sido capaz de colocar 2 motos ou mais nas primeiras posições, deverá jogar quantas vezes for necessário para começar a corrida.
Cada carta usada pelos jogadores vai formando um monte de descarte. Este monte de descarte, uma vez embaralhado, será utilizado como baralho principal de jogo, depois que este tenha ficado sem cartas.
Um jogador não pode acabar sua vez com mais de 2 cartas por cada moto. *Por exemplo, caso jogue com 2 motos acabará com 4 cartas na mão.*

OS CIRCUITOS E O MOVIMENTO



Os circuitos estão divididos em casas cinzas (zonas rectas) onde cabem 2 motos e casas vermelhas (zonas curvas) onde só cabe uma.
As motos deverão avançar as casas de acordo com o valor jogado em sua carta. Podem mover para qualquer casa que esteja conectada, desde que não esteja ocupada pela moto ou motos de outros jogadores.

Caso a casa já esteja ocupada e isto não seja possível, o movimento finalizará na casa anterior livre, tendo que realizar uma jogada para controlar sua resistência. *Ver mais adiante regras sobre resistência.*



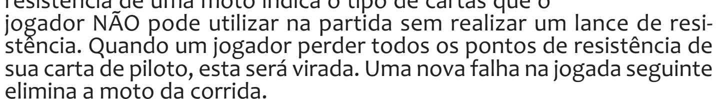
Uma moto pode avançar uma recta acima de uma casa que tenha 2 motos, desde que tenha pontos suficientes na carta jogada para colocar-se na casa seguinte, ou posteriores, e esta contenha 1 moto, caso seja recta, ou nenhuma caso seja uma curva. Ou seja, é possível se avançar em recta com casas de 2 motos, mas não em curvas com uma só moto. Numa casa de recta, a segunda moto a chegar deverá ser colocada no lado exterior do circuito para indicar a ordem de jogada para a próxima rodada.

A partida será feita nessa ordem. Depois que a última moto for movida, a rodada começará de novo pela primeira na ordem da corrida. **A ordem de movimento será a da posição ocupada** no circuito, não a dos jogadores. Caso duas motos ocupem a mesma casa numa recta ou casas paralelas em curva, deverá mover a que estiver no lado interior.

AS CARTAS DE PILOTO

Cada jogador tem uma carta de piloto por moto, com um **controlo de resistência** e uma carta virada para baixo, retirada do baralho principal ao começar o jogo, que será utilizada para assinalar a resistência a cada momento.

Toda vez que um jogador falhar numa jogada de resistência, perderá um ponto que deverá ser assinalado com a carta virada para baixo sobre a carta de piloto. A resistência de uma moto indica o tipo de cartas que o jogador NÃO pode utilizar na partida sem realizar um lance de resistência. Quando um jogador perder todos os pontos de resistência de sua carta de piloto, esta será virada. Uma nova falha na jogada seguinte elimina a moto da corrida.



LANCES DE RESISTÊNCIA

Quando um jogador tiver que fazer um lance de resistência para um piloto, deverá lançar os 2 dados e **conseguir um resultado igual ou superior a 6**. Caso não consiga isso, perderá um ponto de resistência.

Um jogador deverá jogar para controlar sua resistência nestes casos:

- Ao jogar uma carta de valor 9.
- Ao jogar uma carta de valor 8 ou 9 e ter passado ou acabar seu movimento numa curva ou zona vermelha.
- Ao jogar uma carta proibida em sua carta de piloto.
- Quando não puder movimentar todos os pontos de sua carta ao encontrar um bloqueio ou não ter casas livres para acabar seu movimento. Ou seja, quando sua jogada acabar numa casa com 1 ou 2 motos, em função de estar numa curva ou recta. *Por exemplo, ao jogar uma carta 9 e precisar jogar contra sua resistência, deverá conseguir um 6 ou mais com a soma obtida com os 2 dados para não perder 1 ponto de resistência.*



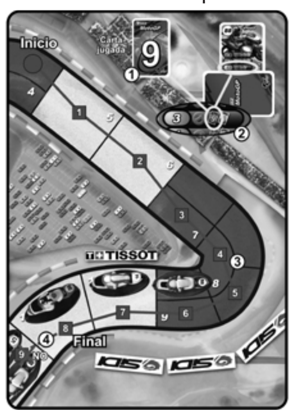
Os lances são acumulativos. *Por exemplo, caso a moto de um piloto jogue uma carta de 9 e passe ou acabe seu movimento numa casa vermelha, deverá fazer 2 jogadas de resistência.*

Caso não obtenha 6 ou mais em cada uma delas, perderá os pontos de resistência correspondentes e os marcará na carta de piloto para as próximas rodadas.

Quando um jogador perder todos os pontos de resistência, deverá virar sua carta de piloto. Nesse momento estará a mercê de um única falha. A próxima falha num lance de resistência o eliminará do jogo.

Caso uma moto seja eliminada, ela deverá ser devolvida à caixa, ou seja, entrará nos boxes definitivamente, a carta de piloto será retirada e o jogador proprietário deverá escolher 2 cartas de sua mão que levará ao monte de descarte.

Estas cartas são as que corresponderiam ao jogo do piloto eliminado.



Jogadas de resistência
***1** Jogar uma carta de valor 9*
***2** Jogar uma carta proibida*
***3** Jogar uma carta de 8 ou 9 e passar ou acabar seu movimento numa zona vermelha*
***4** Não é possível mover todos os pontos de sua carta*

FINAL DA CORRIDA E PONTUAÇÃO

A partida ocorrerá por ordem até que sejam dadas 3 voltas e a última moto chegue à meta. Caso deseje acabar com a partida antes, é possível atender às últimas posições alcançadas antes de o primeiro dos pilotos chegar à meta. A partir deste momento, as pontuações serão marcadas com o estado nesse momento na pista.

Lembre que o objectivo final não é ganhar a corrida, mas sim levar a sua escuderia ao mais alto, por isso é preciso ter cuidado e pontuar o máximo possível com suas 2 motos.

Estas são as pontuações da corrida:

1. 25 pontos	**6.** 10 pontos	**11.** 5 pontos
2. 20 pontos	**7.** 9 pontos	**12.** 4 pontos
3. 16 pontos	**8.** 8 pontos	**13.** 3 pontos
4. 13 pontos	**9.** 7 pontos	**14.** 2 pontos
5. 11 pontos	**10.** 6 pontos	**15.** 1 pontos

Cada moto eliminada: -5 pontos

O jogador que somar a maior quantidade de pontos com suas motos será o vencedor por escuderias e portanto o vencedor absoluto. Lembre, este é um jogo em equipa, não individual. É possível ganhar a corrida e não ser o vencedor do jogo.

Para realizar uma sessão de jogo completa é aconselhável jogar uma corrida com cada circuito para obter um ranking de escuderias e dos melhores corredores.


GTR
entertainment